

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE  
BERMAIN PERAN (*ROLLE PLAYING*) KELAS IV  
SDN 22 TAYAN HILIR**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh:**

**ANASTASIUS  
NIM. F.34211159**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLLE PLAYING*) KELAS IV SDN 22 TAYAN HILIR**

Anastasius, Endang Uliyanti, Budiman Tampubolon.  
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Metode Bermain Peran (*Rolle Playing*), Ilmu Pengetahuan Sosial

**Abstak.** Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran (*rolle Playing*) Kelas IV SDN 22 Tayan Hilir. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *rolle playing* bermain peran (*rolle playing*) pada materi koperasi sekolah siswa kelas IV SDN 22 Tayan Hilir. Metode yang digunakan yaitu Deskriptif dengan bentuk penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Sifat Penelitian adalah kolaboratif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus I total skor 14.74 dengan rata-rata 2.94, meningkat pada siklus II dengan total skor 18.48 dengan rata-rata 3.70. kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I total skor 20.74 dengan rata-rata 2.95, meningkat pada siklus II dengan total skor 25.73 dengan rata-rata 3.67. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 56.36, meningkat pada siklus II dengan rata-rata 80.45. Dari analisis data yang diperoleh, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*rolle playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua Tayan Hilir pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Keywords:** Learning Outcomes, Role Playing Method (*Rolle Playing*), Social Sciences

**Abstraction.** Improved Learning Outcomes IPS Using Role Playing Method (*Rolle Playing*) Class IV SDN 22 Tayan Hilir. This study aims to improve student learning outcomes by using the method of playing *rolle play* on the fourth grade students of SDN 22 Tayan Hilir. The method used is descriptive research is to study the form of class action. The results obtained are the ability of the teacher in preparing lesson plan in the first cycle a total score of 14.74 and an average of 2.94, increased in the second cycle with a total score of 18:48 and an average of 3.70. ability of teachers to implement the learning in the first cycle a total score of 20.74 and an average of 2.95, increased in the second cycle with a total score of 25.73 and an average of 3.67. Student learning outcomes in the first cycle with an average of 56.36, an increase in cycle II with an average of 80.45. From the analysis of the data obtained, it is shown that the use of role play (playing *rolle*) can improve student learning outcomes Elementary School fourth grade No. 22 Cutting and Downstream Tayan continent on Learning Social Sciences.

## PENDAHULUAN

Terdapat banyak unsur yang saling berkaitan pada pembelajaran di sekolah yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Purwanto, 1996:17).

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu interaksi positif antara pendidik dan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan suatu pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Ada banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membangun interaksi dan komunikasi yang baik antara peserta didik dan pendidik.

Metode dalam mengajar berperan sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Metode ini diharapkan terjadi interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru dalam pembelajaran. Namun dilihat dari keadaan di dalam kelas, masih banyak siswa yang kurang menyenangi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hal ini dapat dilihat dari nilai raport yang diperoleh siswa pada semester yang lalu.

Selama melakukan proses belajar mengajar, terdapat beberapa kekurangan peneliti sebagai guru dalam mengajar di kelas IV sekolah dasar pada materi pembelajaran koperasi antara lain : (1). Guru menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada diri peneliti sebagai guru, (2). Guru sebagai guru tidak pernah menggunakan metode bermain peran (*Rolle Playing*), (3). Guru sebagai guru selama ini tidak pernah mengaktifkan siswa secara langsung dalam pembelajaran koperasi, (4). Metode yang digunakan peneliti cenderung monoton, (5). Guru hanya menggunakan 1 buku penunjang, (6). Guru tidak pernah menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Akibatnya yang ditimbulkan terhadap situasi pembelajaran siswa dikelas yaitu: (1). Siswa kurang memahami pelajaran koperasi sehingga masih terdapat nilai siswa rendah, (2). Siswa kurang mengerti pelaksanaan metode bermain peran (*Rolle Playing*) sehingga pembelajaran tidak tercapai dengan baik, (3). Masih terdapat nilai siswa dibawah KKM.

Berdasarkan diagnosis kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menjawab soal evaluasi akhir adalah sebagai berikut: Contoh soal: sebutkan 3 macam koperasi berdasarkan jenis usaha.

Hasil jawaban dari siswa adalah 1). CU Semarang, 2). CU Lantang Tipo dan 3). CU Sinar Kasih. Padahal seharusnya 1). Koperasi konsumsi 2). Koperasi kredit dan 3). Koperasi produksi. Dan yang di jawab siswa semuanya masuk pada koperasi kredit. Kesulitan mereka yaitu dalam membedakan macam-macam koperasi

Akibat dari kesalahan siswa menjawab soal maka nilai siswa menjadi rendah. Adapun rata-rata nilai siswa pada materi koperasi pada tahun ajaran 2012-2013 adalah 51. Sedangkan KKM di SDN No. 22 Tebang Benua adalah 62.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara objektif tentang: (1). Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran koperasi dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) di kelas IV

Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua Kecamatan Tayan Hilir, (2). Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran koperasi dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua Kecamatan Tayan Hilir. (3). Untuk mendeskripsikan peningkatan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran koperasi dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua Kecamatan Tayan Hilir.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial menurut BNSP (2006: 575) “Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, konprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pengalaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Fungsi belajar IPS adalah: (1). Fungsi sebagai alat; Hal ini disebabkan karena IPS dapat digunakan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dalam kehidupan, (2). Fungsi sebagai pola pikir; Ilmu Pengetahuan Sosial dapat digunakan untuk membantu memperjelas permasalahan melalui abstraksi pengarah pada obyektifitas dan efektivitas yang tinggi, (3). Fungsi sebagai ilmu pengetahuan; Fungsi ini hendaknya mewarnai pengajaran IPS yakni dengan menunjukkan bahwa IPS selalu mencari kebenaran yang telah diterima, bila diketemukan kebenaran baru yang menyangkal kebenaran yang pertama.

Menurut BNSP (2006: 575) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1). Memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2). Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *incuiry*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, (3). Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, (4). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global.

Pengertian pembelajaran menurut Rivai (dalam <http://sarjanaku.com>. 2013) pengertian pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas belajar, aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan si belajar”.

Tujuan IPS di Sekolah Dasar menurut BNSP (2006: 575) adalah sebagai berikut : (1). Memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2). Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *incuiry*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, (3). Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, (4). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja

sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global.

Ruang Lingkup Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas IV semester 2 Menurut BNSP (2006: 575) meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1). Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya, (2). Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, (3). Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, (4). Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

Pengertian metode menurut Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, (2010: 15) “Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “mengajar” sendiri berarti pelajaran. Jadi metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan”.

Metode merupakan salah satu ”sub-system dalam ”Sistem pembelajaran”, yang tidak bisa dilepaskan begitu saja. Metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Metode dalam mengajar berperan sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar.

Menurut Hamdani (2010: 80) ”metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian ini berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pengajaran”.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2012: 72-74) kedudukan metode dalam pengajaran meliputi: (1). Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, (2). Metode sebagai strategi pengajaran, (3). Metode sebagai alat mencapai tujuan.

Terdapat beberapa macam metode menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012: 83-97) meliputi: Metode Proyek, Metode Eksperimen, Metode Tugas dan Resitasi, Metode Diskusi, Metode Sosiodrama (role playing), Metode Demonstrasi, Metode *Problem Solving*, Metode Karyawisata, Metode Tanya Jawab, Metode Latihan, serta Metode Ceramah”. Adapun metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Sosiodrama (*rolle playing*).

Metode *role playing* dan sosiodrama dapat diartikan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering di salah artikan. Menurut Syaiful Sagala (2012: 213) ”Sosiodrama (*rolle playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjukkan pada objeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan dan memperlihatkan”.

Menurut pendapat Hisyam Zaini, dkk (2008:98), *Rolle Play* adalah “suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”.

*Rolle playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi dengan menggunakan skenario.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *role playing* menurut Syaiful Bahri (2010: 88) antara lain adalah: (1). Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (2). Agar siswa mendapat pelajaran bagaimana bertanggung jawab, (3). Agar siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam kelompok secara seponan, (4). Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Hisyam Zaini, dkk (2008:105) merumuskan perencanaan pelaksanaan *rolle playing* sebagai berikut: (1). Mengenal peserta didik, (2). Menentukan tujuan pembelajaran, (3). Mengidentifikasi Skenario, (4). Menempatkan peran, (5). Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, (6). Merencanakan waktu yang baik, (7). Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

Pada tahap pelaksanaan metode *role playing*, guru IPS menyajikan materi pelajaran (pokok bahasan) yang disusun lengkap dengan persiapan model, metode dan strategi mengajar yang di anggap cocok. Berkaitan dengan pelaksanaan *role playing*, Hisyam Zaini, dkk (2008:11-115) mengemukakan sepuluh tahap dalam *role playing* yaitu: (1). Membangun aturan dasar, (2). Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, (3). Membuat langkah-langkah yang jelas, (4). Mengurangi ketakutan tampil di depan publik, (5). Menggambarkan skenario atau situasi, (6). Mengalokasikan peran, (7). Memberi informasi yang cukup, (8). Menjelaskan peran pengajar dalam *role playing*, (9). Memulai *role playing* secara bertahap, (10). Menghentikan *role playing* dan memulai kembali jika perlu.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002: 89-90) mengungkapkan kelebihan *role playing* antara lain: (1). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan , terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2). Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, (4). Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan tanggung jawab dengan sesamanya, (5). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Pengertian koperasi sekolah menurut Sadiman I. S, dan Shendy Amelia (2008: 91) “Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan”.

Tujuan koperasi yaitu untuk meningkatkan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat umumnya. Selain itu, juga ikut membangun tatanan perekonomian nasional mewujudkan masyarakat maju, adil, dan makmur yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Menurut Sadiman I. S, dan Shendy Amelia (2008: 91) “Fungsi koperasi menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 sebagai berikut: (1). Membangun dan mengembangkan potensi serta kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan social, (2). Koperasi berperan secara aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan manusia dan masyarakat, (3). Memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional dengan koperasi sebagai soko gurunya, (4). Mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional berdasarkan asas kekeluargaan.

Koperasi yang merupakan kegiatan dalam bidang ekonomi, mempunyai prinsip sebagai berikut: Menurut Sardiman I. S, dan Shendy Amelia (2008: 91) prinsip dalam koperasi meliputi hal sebagai berikut: (1). Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka, (2). Pengelolaan dilakukan secara demokratis, (3). Pembagian Sisa Hasil Usaha (SHU) dilakukan secara adil sebanding dengan besarnya jasa usaha masing-masing anggota, (4). Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal, (5). Kemandirian, pendidikan, dan kerja sama antara koperasi

Anggota koperasi adalah pemilik dan sekaligus pengguna jasa koperasi. Keanggotaan koperasi dicatat dalam buku anggota koperasi. Syarat untuk menjadi anggota koperasi adalah setiap WNI yang dapat memenuhi syarat. Syarat-syarat tersebut telah ditetapkan dalam anggaran dasar. Keanggotaan koperasi didasarkan kepada kesamaan kepentingan ekonomi.

Setiap anggota mempunyai hak dan kewajiban yang sama terhadap koperasi sebagaimana diatur dalam anggaran dasar. Antara hak dan kewajiban hendaklah seimbang dan berjalan beriringan. Hal ini sesuai dengan status keanggotaannya yang telah diatur dan disepakati dalam anggaran dasar dan anggaran rumah tangga maupun peraturan khusus.

Penggunaan metode bermain peran (*rolle playing*) pada materi koperasi di Kelas IV Semester 2 yang akan diterapkan oleh guru meliputi beberapa tahap yaitu: (1). Guru menyampaikan materi koperasi sekolah kepada siswa serta memberikan masukan tentang pentingnya koperasi sekolah kepada siswa, (2). Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang jenis-jenis koperasi dengan menggunakan *Rolle Playing* agar siswa mengetahui tujuan pembelajaran koperasi sekolah, (3). Guru menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan *Rolle Playing* secara jelas kepada siswa, (4). Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih memberanikan diri tampil di depan dalam melakukan drama. Hal ini dilakukan untuk mengurangi ketakutan siswa tampil di depan kelas, (5). Guru menunjukkan skenario pelaksanaan *Rolle Playing* yang telah dipersiapkan sebelumnya serta menggambarkan proses pelaksanaan metode bermain peran yang akan diterapkan, (6). Dalam pelaksanaan pembelajaran, Skenario dibuat dengan menggunakan nama-nama yang akan melakukan acting (peran). Peran-peran tersebut akan dilakukan oleh siswa. Guru sebagai mediator dalam pemilihan peran siswa. (7).

guru menjelaskan materi yang ada dalam skenario serta menjelaskan tahap-tahap pelaksanaan metode bermain peran yang akan dilaksanakan, (8). Guru berperan sebagai pengatur serta mediator jalannya metode *Rolle Playing* yang akan berlangsung. Guru bertugas memulai dan menghentikan *Rolle Playing* jika dianggap sudah cukup, (9). Guru memulai *Rolle Playing* secara bertahap, siswa dipersilahkan untuk melakukan percobaan terlebih dahulu untuk membiasakan siswa dalam pelaksanaan, selanjutnya dilaksanakan pelaksanaan yang sesungguhnya, (10). Guru menghentikan pelaksanaan *Rolle Playing* sebelum mencapai titik puncak, hal ini dilakukan agar siswa merasa tertarik untuk mencari tahu akhir dari cerita dalam skenario. Guru melaksanakan kembali *Rolle Playing* jika perlu (kemungkinan nilai siswa masih banyak yang belum mencapai KKM setelah dilaksanakan evaluasi).

Hasil belajar menurut Nasution (dalam <http://www.sarjanaku.com>) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) “hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”.

Jika seorang pendidik merasa bertanggung jawab atas penyempurnaan pendidikannya, ia harus mengevaluasi pendidikannya itu agar mengetahui perubahan apa yang seharusnya dilakukan.

Merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka menurut Pupuh Faturrohman dan Sorby Sutikno (2010: 113) belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri: (1). Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok, (2). Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok, (3). Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi tahap berikutnya.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan.

Pentingnya hasil belajar yang akan ditimbulkan peserta didik tidak hanya bertujuan mengevaluasi anak didik saja, tetapi juga bertujuan mengevaluasi pendidik, yaitu sejauh mana ia bersungguh-sungguh dalam menjalankan tugasnya untuk mencapai tujuan pendidikan. Evaluasi ditekankan bukan hanya pada IQ (aspek kognitif) saja yang dikuasai oleh peserta didik, akan tetapi mencakup penilaian terhadap keterampilan, spiritual (keagamaan), perbuatan dan perubahan sikap (tingkah laku) yang menjadi sasaran setelah proses kegiatan pembelajaran serta pengalaman (aplikasi) ilmu yang diperolehnya setelah proses kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2012 : 120) ialah : (1). Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, (2). Perilaku yang



digariskan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 54) “Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau”. Penelitian deskriptif, bisa mendeskripsikan suatu keadaan saja, tetapi bisa juga mendeskripsikan keadaan dalam tahapan-tahapan perkembangannya.

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Mc. Niff (dalam Moh. Asrori, 2009: 4) “mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan dan perbaikan pelajaran”. Selanjutnya Suharsimi (dalam Moh. Asrori, 2009: 5) “berkesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama”. Berdasarkan dua pendapat diatas dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya dikelas.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena guru mitra dan peneliti menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Menurut Moh. Asrori (2009: 29) “kolaboratif mengandung arti sebagai suatu pemikiran positif atau sudut pandang positif dari guru bahwa setiap orang yang berkaitan dengan proses penelitian tindakan kelas yang dia lakukan akan member andil terhadap pemahaman, pencerminan, pengayaan data yang diperlukan, dan pemakaian terhadap hasil tindakannya”. Jadi dalam penelitian tindakan kelas, guru penelitiannya terlibat secara langsung kedalam proses pembelajaran yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua kecamatan Tayan Hilir 2012 / 2013. Peneliti bertindak sebagai perencana, pengajar, menganalisa data dan sekaligus melaporkan hasil penelitian. Bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborasi di Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua kecamatan Tayan Hilir

Subjek Penelitian ini meliputi: (1). Guru sebagai peneliti yang melaksanakan pembelajaran koperasi dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*), (2). Siswa yang menerima pelajaran koperasi.

Secara garis besar prosedur penelitian tindakan mencakup empat taraf: (1). Perencanaan Tindakan ( *Planing* ), (2). Pelaksanaan Tindakan ( *Acting* ), (3). Pengamatan ( *Observasi* ), (4) Refleksi ( *Reflectiing* )

Berdasarkan sub masalah maka data penelitian yang dikumpulkan adalah: (1). Skor Kemampuan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode *rolle playing*, (2). Skor Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *rolle playing*. (3). Data nilai hasil belajar aspek kognitif pada penjumlahan bilangan dua angka pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1). Teknik observasi; Observasi adalah cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang datanya akan diukur dengan menggunakan lembar pengamatan seperti mencatat gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas pada saat proses tindakan dilakukan. (2). teknik pengukuran, menurut Nana Syaodih Sukmadinata, (2010: 222) “Teknik ini berbeda dengan teknik pengumpulan data (teknik observasi). Teknik pengukuran bersifat mengukur karena menggunakan instrument standar atau telah di standarisasikan dan menghasilkan data hasil pengukuran berbentuk angka–angka”. Secara garis lebih rinci perbedaan antara instrumen pengumpulan data (non tes) dengan instrumen pengukuran (tes).

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah : (1). Lembar Observasi: dipergunakan dalam teknik observasi langsung, yakni untuk melihat atau mengamati apa yang diperoleh siswa di dalam kelas. Observer menggunakan pedoman observasi sebagai alat pengumpul data. Tugas observer adalah memberikan tanda check (silang atau lingkaran atau sebagainya), apabila pada saat melakukan pengamatan ternyata gejala didalam daftar itu muncul. (2). Soal Tes: Tes yang digunakan berupa tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan pengajaran dengan metode bermain peran (*rolle playing*) berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, dengan maksud untuk mempermudah peneliti dalam melihat kemampuan peserta didik secara individu. Sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengetahui masing-masing kemampuan dari peserta didik setelah diberi pengajaran dengan metode *Rolle Playing*.

Teknik dan Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Untuk menjawab sub masalah nomor 1 berupa data skor kemampuan guru merencanakan pelajaran data dianalisis dengan perhitungan rata rata dengan rumus rata-rata skor dihitung dengan :  $\overline{X} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah aspek pengamatan}}$

Untuk menjawab sub masalah nomor 2 berupa skor kemampuan guru melaksanakan pelajaran data dianalisis dengan perhitungan rata-rata dengan rumus rata-rata skor dihitung dengan:  $\overline{X} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah aspek pengamatan}}$

Untuk menjawab sub masalah nomor 3 berupa data skor hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan perhitungan rata-rata dan persentase. Rata-rata nilai dihitung dengan rumus :  $\overline{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus I**

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang RPP sebagai tindakan awal dalam penelitian, termasuk rancangan penggunaan metodenya, materi ajar dan alat evaluasi: (1). Mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi koperasi. (2). Mengembangkan indikator dari kompetensi dasar tentang materi koperasi, (3). Mengkaji materi koperasi, (4). Memilih media pembelajaran yang

sesuai dengan materi koperasi, (5). Menyusun RPP, (6). Menyiapkan skenario metode *Rolle Playing*, (7). Menyiapkan lembar observasi penilaian RPP, (8). Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua kecamatan Tayan Hilir.

Observasi/penilaian yang dilakukan pada waktu peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas, kolaborasi menilai pelaksanaan pelajaran apakah sesuai dengan RPP. Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut:

Penilaian kinerja guru berupa skor kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kongkret dengan total skor 14.47 dengan rata-rata 2.94. Skor Kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran dengan total skor 12.45 dengan rata-rata 3.11.

Data Nilai Hasil Belajar Aspek metode *Rolle Playing* pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 22 Tebang Benua kecamatan Tayan Hili terlihat pada tabel berikut:

Nilai (x)	Frekuensi (f)	f.x	%
10	-	-	-
20	2	40	9.09%
30	2	60	9.09%
40	5	200	22.72
50	3	150	13.63
60	2	120	9.09%
70	2	140	9.09%
80	3	240	13.64 %
90	1	90	13.64%
100	2	200	27.27 %
Jumlah	22	1240	100 %
Rata-rata		56.36	6.09%

Berdasarkan hasil observasi atau penilaian RPP, pelaksanaan pembelajaran serta nilai hasil peneliti bersama kolaborasi melakukan refleksi. Adapun hasil refleksi dari pelaksanaan penelitian siklus I dapat diperinci sebagai berikut : (1). Refleksi terhadap kemampuan guru dalam menyusun RPP, ditemukan kekurangan-kekurangan terhadap aspek penilaian hasil belajar, (2). Refleksi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran, (3). Ditemukan kekurangan-kekurangan terhadap aspek penguasaan materi pelajaran, (4). Refleksi terhadap nilai hasil belajar siswa, (5). Setelah dilakukan tes akhir pada siklus I masih ditemukan kesulitan-kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal.

Kekurangan hasil refleksi pada siklus I baik pada penyusunan RPP maupun rencana pelaksanaan, maka peneliti bersama kolaborasi menyepakati akan

melanjutkan ke siklus II berikutnya dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan siklus I.

### **Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus II**

Pada tahap perencanaan peneliti merancang RPP sebagai tindakan awal dalam penelitian, termasuk rancangan penggunaan metodenya, materi ajar dan alat evauasi: (1). Mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi koperasi, (2). Mengembangka indikator dari kompetensi dasar tentang materi koperasi, (3). Mengkaji materi koperasi, (4). Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi koperasi, (5). Menyusun RPP, (6). Menyiapkan skenario metode *Rolle Playing*, (7). Menyiapkan lembar observasi penilaian RPP, (8). Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.

Hasil observasi siklus II adalah sebagai berikut: Penilaian kinerja guru berupa skor kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kongkret dengan total skor 18.48 dengan rata-rata 3.70. Skor Kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran dengan total skor 14.83 dengan rata-rata 3.71.

Data Nilai Hasil Belajar Aspek metode *Rolle Playing* pada peserta didik pada siklus II terlihat pada tabel berikut:

Nilai (x)	Frekuensi (f)	f.x	%
10	-	-	-
20	-	-	-
30	-	-	-
40	-	-	-
50	-	-	-
60	4	240	18.18%
70	6	420	27.27 %
80	3	240	13.64 %
90	3	270	13.64%
100	6	600	27.27 %
Jumlah	22	1770	100 %
Rata-rata		80.45	34.78%

Berdasarkan hasil observasi atau penilaian RPP, pelaksanaan pembelajaran serta nilai hasil peneliti bersama kolabolator melakukan refleksi. Adapun refleksi dari pelaksanaan penelitian siklus II bahwa terdaupat peningkatan hasil observasi atau observasi penilaian RPP pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Maka penelitian bersama kolabolator sepakat Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan hanya dalam dua siklus.

### **Pembahasan**

Dari hasil penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut: Kinerja guru berupa skor kemampuan guru dalam menyusun

rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kongkret pada siklus I dengan total skor 14.74 dengan rata-rata 2.94 meningkat pada siklus II dengan total skor 18.38 dengan rata-rata 3.70. Skor Kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran pada siklus I dengan total skor 12.45 dengan rata-rata 3.11 meningkat pada siklus II dengan total skor 14.83 dengan rata-rata 3.71.

Daftar nilai hasil belajar siswa siklus I dan siklus II terlihat pada tabel berikut:

Nilai (x)	Frekuensi (f)		f.x		Persentase (%)	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
10	-	-	-	-	-	-
20	2	-	40	-	9.09%	-
30	2	-	80	-	9.09%	-
40	5	-	200	-	22.72	-
50	3	-	150	-	13.63	-
60	2	4	120	240	9.09%	18.18%
70	2	6	140	420	9.09%	27.27 %
80	3	3	240	240	13.64 %	13.64 %
90	1	3	90	270	13.64 %	13.64%
100	2	6	200	600	27.27 %	27.27 %
$\Sigma$	22	22	1250	1770	100	100
Rata-Rata			56.36	80.45		

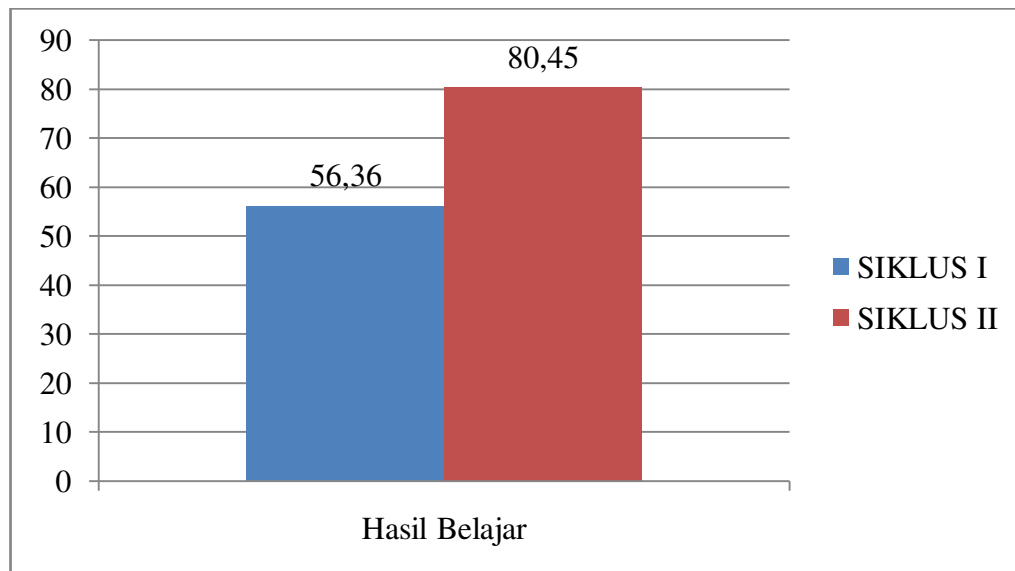
Berdasarkan rekapitulasi penelitian tentang hasil belajar siswa, terlihat bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal sebanyak 12 Orang (54.54%) sedangkan siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal sebanyak 10 orang (45.45%) dengan nilai rata-rata 56.36.

Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran, data yang diperoleh yaitu tidak ada siswa yang belum mencapai ketuntasan sedangkan siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 22 orang (100%). Dengan nilai rata-rata 80.45. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru kolabolator diputuskan bahwa siklus dihentikan sampai pada siklus II saja karena 100% siswa sudah mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian yang dilakukan, maka permasalahan dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan

tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi sekolah kelas VI Sekolah Dasar Negeri 22 Tebang Benua Tayan Hilir.

Grafik hasil belajar peserta didik siklus I dan II



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1). Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) pada siklus I dengan rata-rata skor 2.94 dan siklus II 3.70. Jadi terdapat peningkatan pada perencanaan pembelajaran sebesar 0.86. (2). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) pada siklus I dengan rata-rata skor 3.11 dan siklus II 3.71. Jadi terdapat peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran sebesar 0.60. (3). Nilai hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata sebesar 56.36 dengan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dan siswa yang tuntas sebanyak 10 orang. Sedangkan nilai hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80.45 dengan nilai siswa semuanya tuntas. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 24.09.

### Saran

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengalami kendala yaitu terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, guru kesulitan mengalokasikan waktu dalam pembelajaran sehingga kekeurangan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran, pada saat penelitian siswa kurang menguasai peran yang mereka miliki, ini dikarenakan siswa kurang mempelajari skenario pelaksanaan *rolle playing* yang telah dipersiapkan oleh guru. Oleh karena

itu disarankan kepada peneliti lain sebagai berikut: (1). Kepada peneliti atau pendidik lainnya, agar lebih mempersiapkan pelaksanaan metode bermain peran (*rolle playing*) sehingga dapat meminimalisir kekurangan serta kesalahan yang terjadi. (2). Kepada peneliti atau pendidik lainnya, jadikanlah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) sebagai alternatif baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (3). Guru diharapkan mampu menguasai materi pelajaran secara maksimal serta menciptakan kondisi kelas yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

BSNP. (2006). **KTSP**. Jakarta: Mendiknas.

Hisyam Zaini, dkk. (2008). **Strategi Pembelajaran Aktif**. Yogyakarta: Insan madani.

Moh. Asrori. (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: CV Wacana Prima.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasution. (2010). **Metode Sosiodrama dan Bermain Peranan (Role Playing Method)**. [Online]. Tersedia: <http://wordpress.com>. [9 Juni 2011].

Pupuh Faturrohman. dan Sorby. M. S. (2010). **Strategi Belajar Mengajar– Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami**. Bandung: PT Rineka Cipta.

Rivai. (2013). **Pengertian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**. [Online]. <http://www.sarjanaku.com>. (14 Maret 2013).

Syaiful Bahri Djamarah (2012). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Depdikbud.

Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2012). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rineka Cipta.

Syaiful Sagala. (2012). **Konsep dan Makna Pembelajaran**. Bandung: Alfabet.